



ZEIT DER LEGENDEN

EINE KURZZUSAMMENFASSUNG
DER SPIELWELT VON EARTHDAWN

VERSION 1.0

EINE INOFFIZIELLE ERWEITERUNG
FÜR DAS ROLLENSPIEL EARTHDAWN



VORWORT

„Du musst zumindest in den Grundlagen wissen woher Du kommst und wie alles funktioniert.“

- Mehendor Eisenhammer, Zwergenkrieger aus Throal

Diese Kurzzusammenfassung soll Spielern und Spielleitern ermöglichen einen schnellen und dennoch umfassenden Einblick in die Welt von Earthdawn zu gewinnen.

Durch diese Zusammenfassung kann das Regelwerk nicht ersetzt werden. Hier werden die grundlegenden Spielmechaniken nur soweit erklärt, dass der Leser einige Fragen beantwortet bekommt und einen ersten Eindruck von der Vielfalt und den Möglichkeiten des Systems erhält.

Über Eure Meinung und konstruktive Kritik an dieses Werk würde ich mich freuen. Eine Kontaktaufnahme ist wie immer über die Seite <http://www.lochost.de> jederzeit und sehr einfach möglich.

Nun aber viel Spaß bei der Lektüre dieser Schriften und natürlich auch viel Spaß beim spielen von Earthdawn.

- Martin Glaw

CREDITS

Text, Design und Layout

Martin Glaw, Claudia Flatho

Cover Art

Martin Glaw

Folgende Webseiten mit weiteren Informationen zu Earthdawn und den Lizenznehmern sollten sie besuchen.

GamesIn Verlag (Deutschland)

<http://www.games-in-vg.de>

RedBrick Limited (Neuseeland)

<http://www.earthdawnclassic.com>

LivingRoom Games (USA)

<http://www.lrgames.com>

Diese Datei ist kostenlos und dient lediglich der Verbreitung des Rollenspiels Earthdawn. Diese Datei sowie anderes inoffizielles Material zu Earthdawn finden Sie auf der Seite:

<http://www.lochost.de>.

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Deutscher Lizenznehmer ist der GamesIn Verlag, München. Die Nutzung des rechtlich geschützten Materials in dieser Datei geschieht mit freundlicher Genehmigung des GamesIn Verlages und ist ausschließlich für den privaten Gebrauch vorgesehen.

Version: 1.0





INHALTSVERZEICHNIS

EARTHDAWN.....	4
Geschichte des Spiels.....	4
Das Setting	4
Barsaive	4
Die Plage	5
Die Charaktere	5
Die namensgebenden Rassen.....	5
Elfen.....	6
Menschen	6
Obsidianer.....	7
Orks.....	7
T'skrang.....	8
Trolle.....	8
Windlinge	9
Zwerge.....	9
Die Disziplinen.....	10
Der Dieb	10
Der Elementarist	10
Der Geisterbeschwörer.....	10
Der Illusionist.....	10
Der Krieger	11
Der Luftpirat.....	11
Der Luftsegler.....	11
Der Magier	11
Der Schütze.....	11
Der Schwertmeister	11
Der Scout.....	11





Der Steppenreiter	11
Der Tiermeister	12
Der Troubadour	12
Der Waffenschmied	12
DIE MAGIE.....	12
Grundlagen der Magie.....	12
Verschiedene Arten der Magie	12
Die alltägliche Magie.....	12
Disziplinen und ihre Talente.....	13
Fadenmagie	13
Blutmagie	13
Spruchzauberei	13
Rohe Magie	13
Matrixzauberei	13
Das Grimoire	14
Sonstige Arten der Spruchzauberei	14
DER KAMPF.....	14
Kampfrunde	14
Heilung von Wunden.....	15
WAREN & DIENSTLEISTUNGEN	15





EARTHDAWN

Erst mal sollte man sich klarmachen was Earthdawn überhaupt ist.

GESCHICHTE DES SPIELS

Das Pen-&-Paper Rollenspiel wurde erstmals 1994 von FASA veröffentlicht. Die Entwicklung wurde jedoch schon fünf Jahre später eingestellt und diverse Lizenzen an andere Firmen vergeben.

So erhielt die von Fans in den USA gegründete Firma Living Room Games (LRG) eine beschränkte Lizenz, die es erlaubte neue Produkte herauszubringen. Die alten Werke durften jedoch nicht verwendet werden. Erst mit der Lizenzvergabe an die neuseeländische Firma RedBrick (RB) erhielt eine Firma das Recht auch die alten Produkte im englischen Original zu verwenden.

Für den deutschen Markt sicherte sich der Games-In-Verlag aus München sämtliche Rechte.

DAS SETTING

Earthdawn spielt in einer imaginären Vergangenheit der Erde. Der Hauptspielort „Barsaive“ liegt ungefähr nordöstlich vom Schwarzen Meer. Die Topografie ist dabei jedoch sehr stark verändert.

Earthdawn ist ein Spiel mit einem sehr starken Bezug zur Magie. Die Magie ist überall und eine mehr oder weniger alltägliche Angelegenheit. Sogar ganz normale Gebrauchsgegenstände die von beinahe jedem Einwohner benutzt werden funktionieren durch Magie.

Die Technologie und das Wissen in Barsaive entsprechen einer Mischung aus Mittelalter und Barock. Auch sind Einflüsse aus heute bekannten anderen Teilen der Welt wie Nord- und Südamerika vor ihrer Entdeckung durch die Europäer erkennbar.

Die Welt selbst ist noch weitgehend unbekannt, da sie sich durch eine vierhundert Jahre währende Invasion von Dämonen stark verändert hat. Die Invasion wurde durch die bekannten Rassen überlebt, in dem sie sich in Schutzbauten zurückgezogen haben. Nun kehren die Überlebenden nach fast 400 Jahren wieder in ihre veränderte Welt zurück. Und die Charaktere sind die Helden dieser Welt deren Geschichten an Lagerfeuern erzählt werden.

BARSAIVE

Barsaive ist, nach einer verheerenden Plage welche die Welt für 400 Jahre heimgesucht hat, in einer Aufbauphase. Die Bewohner der bekannten Welt haben sich in sogenannte Kaers und Zitadellen zurückgezogen. Diese waren vor den Dämonen besonders geschützt. Jedoch sind einige den Dämonen zum Opfer gefallen. Die Technologie und die Magie zum Bau der Kaers erhielt Barsaive von einem sehr mächtigen Volk aus dem Südwesten der Welt. Thera. Thera verlangte dafür die Unterwerfung der einzelnen Teilgebiete Barsaives unter die Herrschaft Theras nach der Plage. Doch kurz nach Ende der Plage, als die Magie nicht mehr weniger wurde und die Zeit gekommen schien das sich die Kaers wieder der Welt öffnen, schloss sich das zerstrittene und in einzelne Herrschaftsgebiete unterteilte Barsaive unter der Führung des Zwergekönigreiches von Throal zusammen. Nie zuvor sprach jemand von Barsaive als Einheit sondern immer nur als großes Gebiet. Doch jetzt war es den Namensgebern gelungen eine große Einheit darzustellen und sich den Theranern zu widersetzen, sollten diese tatsächlich einen Herrschaftsanspruch geltend machen wollen. Nun ist es knapp 8 Jahre her das Throal als erste seine Tore wieder geöffnet hat. Seit knapp 6 Jahren öffnen sich auch langsam aber sicher die anderen Kaers und die Welt füllt sich wieder mit den Abenteuerlustigen und Mutigen der Namensgeber. Die Welt hat sich sehr verändert und die wenigen Adepten machen sich auf um die Welt wieder zu einem Lebenswerten und





von den restlichen Dämonen befreiten Ort zu machen. Denn noch immer sind einzelne und zum Teil auch sehr mächtige Dämonen in unserer Welt. Diese gilt es zu bekämpfen und dadurch Ruhm, Ehre und auch Gold zu erlangen. Die Adepten ziehen aus und erschaffen mit ihren Taten Legenden, die von den Namensgebern Barsaives erzählt werden um ihren Kindern oder auch sich selbst Mut zu machen und zu zeigen das auch das Gute in Barsaive nicht verloren ging.

DIE PLAGE

Das Magieniveau in Barsaive stieg immer weiter an. Bis zu einem Punkt, an dem es Kreaturen aus anderen Welten gelang in unsere Welt vorzustoßen. Die Dämonen kamen erst langsam doch dann in einer plötzlichen gewaltigen Welle.

Vierhundert Jahre dauerte die Herrschaft der Dämonen in der sie die Welt verwüsteten und Qual und Leid verursachten wo sie nur konnten.

Die Namensgeber in Barsaive versteckten sich in Kaers und Zitadellen. In den Kaers, unterirdischen Städten gleich, überlebten ganze Dörfer und Städte. Die riesigen Zitadellen waren oberirdische Schutzbauten die wiederum teilweise um ganze Städte herum errichtet wurden.

Viele der Schutzbauten hielten den Angriffen der Dämonen stand. Andere jedoch wurden von den grausamen Kreaturen erstürmt und die Bewohner gequält und getötet.

Die Dämonen ernähren sich zu einem Großteil vom Leid der Namensgeber. Dabei fügen die niederen Dämonen anderen Kreaturen physischen Schaden zu und ernähren sich vom erlittenen Schmerz. Viele der mächtigeren Dämonen jedoch treiben die Namensgeber in eine psychische Qual, indem sie ihre Opfer ihre große Liebe, ihre Familie oder etwas anders was ihnen viel bedeutet verlieren lassen. Oft Manipulieren sie ihre Opfer so, dass diese ihren Verlust selbst verursachen.

Nach den 400 Jahren sank das Niveau der Magie wieder und viele Dämonen mussten in ihre eigene

Welt zurückkehren. Jetzt fällt der Magiespiegel nicht mehr und hat sich auf einem relativ hohen Niveau eingependelt. Die Bewohner der Kaers und Zitadellen gehen wieder hinaus in die Welt um sie von den Dämonen zurück zu erobern. Aber viele Dämonen lauern noch auf Opfer oder senden ihre verderbten Konstrukte um unter den Namensgebern möglichst viel Leid zu verursachen.

DIE CHARAKTERE

Die Charaktere der Spieler in Earthdawn sind normalerweise sogenannte Adepten.

Adepten sind eine sehr mächtige Sorte von Namensgebern. Man geht davon aus, dass knapp 1% der Bevölkerung Barsaives echte Adepten sind. Knapp 5% sollen das Potential dazu haben, welches aber leider unentdeckt bleibt. Adepten haben eine besondere Rolle in der Welt Barsaives. Sie verkörpern die Kraft und den Willen der Namensgeber diese Welt zu verbessern. Sie sind die Helden der einfachen Bevölkerung und dem einfachen Namensgeber meistens weit überlegen. Die Leute blicken zu den Adepten auf und erhoffen sich von diesen Rettung und Schutz. Oder auch einfach nur eine gute Geschichte am Lagerfeuer oder in der Taverne.

Alle Adepten sind zumindest leicht magisch begabt, da sie ihre Macht aus der Magie beziehen. Sie verleiht ihnen ihre besonderen Fähigkeiten in ihrer Disziplin. So können selbst Krieger auf die Magie zurückgreifen um sehr spektakuläre Angriffe zu vollführen oder wenige Zoll über dem Boden schweben um sich besser bewegen zu können. Schützen entzünden ihre Pfeile durch Gedankenkraft und Waffenschmiede verbessern Waffen mit Magie.

DIE NAMENSgebENDEN RASSEN

In Earthdawn gibt es acht Grundrassen. Diese Hauptrassen sind: Elfen, Menschen, Obsidianer, Orks, T'skrang, Trolle, Windlinge und Zwerge.





In manchen Erweiterungen, wie dem Band „Das Theranische Imperium“, werden weitere spielbare Rassen vorgestellt.

Diese Rassen werden auch Namensgeber genannt, da sie in der Lage sind sich und anderen einen Namen zu geben und sie so besser mit der Magie interagieren können. Denn wenn eine Person, eine Sache oder ein Ort einen eigenen Namen trägt, interagieren sie auf eine ganz eigene Art mit der Magie des Universums.

ELFEN

Mit einer Größe von durchschnittlich 6 Ellen und 3 Zoll (ca. 190 cm) liegen die Elfen Barsaives zwischen den Menschen und den Obsidianern. Ihr meist schlanker Körperbau verleiht ihnen ein Gewicht von im Schnitt ungefähr 150 Pfund und verleiht ihnen einen sehr grazilen Gang. Durch ihren doch recht zarten Körperbau sind viele Elfen auch anfälliger für Verletzungen. Ihre Gesichtszüge sind meist völlig symmetrisch und nahezu makellos. Sie gelten bei vielen der anderen Namensgebenden Rassen als attraktiv.

Die Hautfarbe der Elfen variiert zwischen einem reinen weiß über rosig und braun bis hin zu einem mitternachtsschwarz. Sie hängt davon ab, aus welchem Gebiet der Elf stammt und welchem Stamm er angehört.

Ihre einzige Körperbehaarung sind das sehr üppig wachsende Haupthaar und bei den Männern die Gesichtsbehaarung mit einem Farbton, der alle möglichen Farben haben kann.

Elfen haben verlängerte, spitz zulaufende Ohren, die ein weiteres unübersehbares Merkmal dieser Namensgeber darstellen.

Elfen erreichen ihre körperliche Reife zwischen dem zwanzigsten und dreißigsten Lebensjahr und erfreuen sich einer Lebensspanne von 300 Jahren, wobei es Berichte von Elfen gibt, die schon 400 Jahre alt geworden sein sollen. In Legenden ist sogar die Rede von Elfen die noch um ein vieles Älter wurden.

Trotz ihrer grazilen Art und ihrer Schönheit werden Elfen nicht überall gerne gesehen. Es waren Elfen die das verhasste Thera gegründet haben und es waren Elfen die den wunderbaren Wyrmwald in den heutigen Blutwald verwandelt haben, nur weil sie zu stolz waren die Hilfe der Theraner anzunehmen.

MENSCHEN

Gleich hinter den Zwergen sind die Menschen die zweithäufigste namensgebende Rasse in Barsaive. Sie sind ein wenig kleiner als 6 Ellen (170cm) und besitzen eine durchschnittliche Lebenserwartung von rund 75 Jahren. Natürlich gibt es auch hier, wie bei den anderen Rassen Barsaives Ausnahmen. Je nach Schnelligkeit der Entwicklung erreichen Menschen ihre körperliche Reife zwischen dem zehnten und den fünfzehnten Lebensjahr.

Ihre Ohren sind, im Gegensatz zu der Mehrzahl der anderen Namensgebenden Rassen klein und abgerundet. Auch ihre Körperbehaarung ist weniger stark ausgeprägt. Die Hautfarbe eines Menschen schwankt zwischen einem rosigen Weiß und einem kräftigen dunklen Braun. Auch leicht gelbliche oder annähernd rötliche Farbtöne sind möglich. Ebenso kann die Haarfarbe zwischen einem hellem grau über verschiedene Gelb- und Braun-Töne bis hin zu pechschwarz reichen.

Die meisten Menschen sind sehr gesellige Lebewesen. Oft leben sie in großen Städten oder Gemeinschaften zusammen, deren soziale Struktur im Vordergrund steht. Menschen empfinden, wie die meisten Rassen eine natürliche Loyalität zu ihren Familien. Dennoch erreichen sie kaum die starke Loyalität der Zwerge, denn auch Zweckgemeinschaften sind nicht selten. Der Mensch versteht sich gut darauf sich anzupassen und aus den ihm gegebenen Möglichkeiten fast immer einen Nutzen zu ziehen – egal ob auf legalem Wege oder anderweitig. So haben die Menschen als einzige Rasse die





Begabung der Vielseitigkeit, was ihnen erlaubt Talente und Fähigkeiten von anderen Rassen und Disziplinen zu erlernen.

Es ist also kein Wunder, dass der Mensch vieles, was ihm als nützlich erscheint von anderen Rassen übernimmt; was nicht heißen soll, dass er zu keiner eigenständigen Leistung fähig ist.

OBSIDIANER

Obsidianer sind über 7 Zoll (2 Meter) große steinartige, humanoide Wesen. Der steinartige Eindruck entsteht durch die dunkle, knorrige, zumeist haarlose Haut dieser Namensgeber, deren festes Körpergewebe um ein vielfaches dichter und widerstandsfähiger ist, als das normaler Haut. So erwecken Obsidianer oft den Eindruck unverletzbar zu sein, doch in Wahrheit bluten sie ebenso wie andere Namensgebende Rassen; wenn auch ihr Blut eine graublau Färbung aufweist. Wegen dieser dicken Haut tragen die Obsidianer ein Gewicht von nicht selten über 450kg mit sich und wirken aus der Ferne unersetzbar und schwerfällig.

Ihre Augen sind lidlos und ihre Ohren so tief am Kopf liegend, dass sie fast nicht sichtbar sind.

Obsidianer werden nicht, wie andere Lebewesen, geboren oder in Eiern ausgebrütet. Sie entspringen einem magischen Gestein, das sie selbst „Lebensfelsen“ nennen und der sie die ersten 100 Jahre ihres Lebens in einem tranceähnlichen Zustand heranwachsen wächst. Erst dann sind sie in der Lage sich von ihm zu lösen und die Welt kennen zu lernen. Ein starkes Band und eine tiefe Loyalität verbinden einen Obsidianer sein ganzes Leben lang mit diesem Felsen und allen anderen Obsidianern, die aus demselben Lebensfelsen entstanden sind.

Geschlechtslos, ohne eigentliche Familie (abgesehen von der Bruderschaft) und ohne eigene Behausung (denn Obsidianer bauen keine Städte) treten die Obsidianer ihr etwa noch 400 Jahre währendes Leben an; auf der inneren Suche nach Wis-

sen und Verstehen. Dabei umgibt sie stets eine innere Ruhe und Gelassenheit, die viele andere Namensgeber nicht zu verstehen vermögen. Sie bevorzugen die freie Natur, lieben das Leben und seine Wunder und hassen es längere Zeit unter der Erde verbringen zu müssen. Tritt dieser Fall doch ein, so fallen sie in einen tiefen Schlaf aus dem sie erst wieder erwachen, wenn sie bis zu 3 Tage unter freiem Himmel verbracht haben.

ORKS

Mit einer Lebenserwartung von rund 45 Jahren sind Orks eindeutig die kurzlebigste namensgebende Rasse Barsaives. Ihre Größe entspricht in etwa der der Elfen, während die Orks jedoch stolze 225 Pfund Körpergewicht aufbringen. Wie auch bei den Trollen ragen die unteren Eckzähne der Orks nach oben aus dem Mund bis über die Oberlippe. Ihre Ohren laufen, wie bei fast allen namensgebenden Rassen, nach oben hin spitz zu. Ein Viertel der Orkbevölkerung hat dabei verlängerte Ohren unter denen einige wenige am oberen Ende leicht umklappt sein können.

Ihre Körperbehaarung unterscheidet sich kaum untereinander, denn sie ist oft grob und liefert lediglich einzelne Abstufungen zwischen Grau und Schwarz. Dagegen weist die Farbgebung der Haut ein weites Spektrum auf. Hier ist von hellen Beigetönen über Olivgrün, fleckigem Gelbbraun bis hin zu einem tiefen Dunkelbraun alles möglich. Mit zehn Jahren haben Orks etwa ein viertel ihres Lebens hinter sich und die körperliche Reife erreicht. Ihre lockere Beziehung zu ihren Familien und ihre enorme Loyalität zu ihrem Stamm sind bezeichnend für diese Rasse. Isoliert lebende Orkstämme kennen meist außer ihren Kriegshäuptling und/oder Schamanen keine Autoritäten an. Diese Stämme leben meist als eine Art Wanderer, die jede Art von Behausung billigen. Diejenigen Orks jedoch, die direkten Kontakt mit anderen Rassen pflegen übernehmen oft deren soziale Strukturen.





Orks folgen einem inneren Gefühl, dem sie eine große Leidenschaft entgegenbringen. Tatsächlich wird behauptet, dass Orks, die diesem Gefühl nicht folgen und sich ihm widersetzen Schmerzen erleiden und - tun sie es häufig - früher sterben.

T'SKRANG

T'skrang sehen aus wie große, aufrecht gehende Echsen (die Bezeichnung „Echse“ oder „Echsenmensch“ gilt als Beleidigung). Ihre Finger sind fünfgliedrig, während sie nur drei (selten vier) Zehen besitzen, von denen eine nach hinten zeigen kann. T'skrang haben einen langen Schwanz, dessen Länge in etwa ihrer Körpergröße entspricht. Ihre Haut ist von leichten Schuppen übersät deren Farbe von dunkelgrün bis grünblau reichen und ein weites Spektrum an Varianten in Form von Punkt- und Strichmustern aufweist. Auch Rot- und Orangetöne sollen gelegentlich vorkommen. Teilweise prächtige Knorpelkämme spannen sich von der Schädelmitte bis zum Hals. Nach Augenzeugenberichten sollen sogar schon T'skrang mit Dornen oder Platten am Schwanz oder Rückgrat gesichtet worden sein.

Eine besondere Unterart der T'skrang bilden die K'stulami. Diese wenigen T'skrang besitzen ledrige Membranen vom Handgelenk bis zur Hüfte, die als Flügel dienen können.

Die Körpergröße eines T'skrang beträgt etwa 5,9 Ellen und ihr Schwanz, der 20% des Körpergewichtes ausmacht, ist noch einmal genauso lang. Das durchschnittliche Gewicht eines T'skrang beträgt 200 Pfund.

Der Schwanz der T'skrang dient nicht nur dem Erhalt des Gleichgewichtes und der schnelleren Bewegung unter Wasser, sondern ist auch ein wichtiger Bestandteil ihres Wesens über den Emotionen und Gefühle durch spezielle Bewegungen vermittelt werden.

Im Alter von 10 Jahren erlangen die zuvor geschlechtslosen T'skrang ihre körperliche Reife, wel-

che durch ein spezielles Ritual gewürdigt wird - sie werden etwa 80 Jahre und älter.

T'skrang leben in großen Familien, von selten unter 30 Mitgliedern, im und am Schlangenfluss. Auch sind vereinzelt Dschungel- und Höhlenstämme bekannt. Die Familie nimmt einen hohen Stellenwert in der Gesellschaft der T'skrang ein. Ihre Gesellschaft wird von Frauen geführt und ist matriarchalisch organisiert.

Die T'skrang lieben ihre Familie, sie lieben die Sprache und sie lieben den Fluss und die Schifffahrt, weshalb sie mürrisch werden wenn sie nicht mindestens einmal in der Woche schwimmen können.

TROLLE

Mit einer Größe von über 8½ Zoll (260cm), sind Trolle mit Abstand die größte namensgebende Rasse in Barsaive. Ihr Körpergewicht beläuft sich auf 500 Pfund und mehr. Meist wachsen, ähnlich wie bei den Orks die unteren Eckzähne aus dem Mund heraus, was ihrem ohnehin schon aggressiven Naturell, neben der Größe und den an der Stirn aus tretenden Hörnern, eine unterstützende Note gibt. Auch die raue olivgrüne bis mahagonibraune Haut der Trolle, die noch diverse Eigenartigkeiten wie z.B. Grate, Stacheln oder Platten aufweisen kann, tragen zu ihrem äußeren Erscheinungsbild bei.

Das Kopfhaar der Trolle ist sehr dick und oft auch sehr lang. Die Nase etwas breiter als gewöhnlich und die Ohren weisen wie bei vielen Namensgebern eine leichte Zuspitzung auf.

Mit einer Lebenserwartung von etwas über 50 Jahren, gehören die Trolle wie auch die Orks zu den kurzlebigen Namensgebenden Rassen Barsaives. Mit 10 Jahren haben Trolle ihre körperliche Reife erreicht.

Sie leben oft auf Bergen und in Höhlen, was nicht zuletzt ihre Bevorzugung von Zwergen und





Obsidianern gegenüber anderen Namensgebern erklärt. Trotz ihrer etwas aggressiveren Natur schätzen sie die innere Ruhe der Obsidianer und die Bergbaukunst der Zwerge.

Ehre (damit ist sowohl die Rassenehre als auch die Clanehre gemeint) und Stolz (hier ist vor allem die eigene Ehre gemeint) sind zwei untrennbare Begriffe für einen Troll. All sein Tun und Handeln richtet sich danach.

Die Familien- bzw. Clanstruktur der Trolle wird meist über alles andere gestellt. Trolle sind in dieser Hinsicht treue Ergebene ihres sozialen Umfeldes. Hin und wieder gibt es friedliche Vereinigungen unter den Clans, doch die Mehrheit der Trollclans ist untereinander verfeindet.

WINDLINGE

Windlinge sind die kleinste Namensgebende Rasse in Barsaive. Neben ihrer geringen Größe von etwa 18 Zoll besitzen sie zwei Doppelflügel deren Membran sehr fein aber auch zäh ist. Diese Flügel können in allen nur erdenklichen Farben vorkommen. Mit einem Gewicht von nur etwa 13 Pfund ist es ein Leichtes für diese kleinen Wesen sich in die Lüfte zu erheben und zu fliegen.

Die Hautfarbe eines Windlings ist etwas schwerer zu beschreiben, dass sie je nach Aufenthaltsort variieren kann. Befindet sich ein Windling über einen längeren Zeitraum an einem Ort, so nimmt seine Haut den jeweils intensivsten Farbton seiner Umgebung an. So kann es vorkommen, dass man in den Städten Vivanes blaue Windlinge antrifft, oder im Wald einen Grünen.

Ein weiteres ausgeprägtes Merkmal der Windlinge sind dessen Ohren. Jene sind noch spitzer als die Ohren von Elfen und stehen teilweise seitlich etwas ab.

Zwar erreichen Windlinge die körperliche Reife erst nach über dreißig Jahren, doch bei einer Le-

benserwartung von rund 170 Jahren ist dies nicht mehr so verwunderlich. Äußerlich lassen Windlinge keine Anzeichen der Alterung erkennen, weshalb oft auch ältere Windlinge nicht zuletzt wegen ihrer Größe noch für Kinder gehalten werden.

Windlinge lieben wie Elfen die Natur und sind am glücklichsten wenn sie sich unter freiem Himmel bewegen können. Jede Behausung in der freien Natur ist der in einer Stadt vorzuziehen. Daher sind Windlinge sehr freiheitsliebend und das nicht nur im übertragenden Sinne, denn auch in ihrer Mentalität zeigt sich, dass sie gerne tun und lassen was sie wollen.

Zur Windlingsgesellschaft kann nicht viel gesagt werden, denn alles was bisher vernommen wurde ist, dass es sich um eine nicht sehr streng geregelte Gesellschaft handelt. Die Hierarchie an sich scheint nur den Windlingen selbst klar zu sein.

Auch über das Phänomen, das es mehr männliche als weibliche Windlinge gibt, ist bisher keine brauchbare Erklärung an unser Ohr gelangt.

ZWERGE

Zwerge sind vor allem durch ihre Körpergröße (im Durchschnitt 120cm) von anderen Namensgebern zu unterscheiden. Sie besitzen eine breite Brust, meist einen Bart (ob kurz oder lang) und leicht spitz zulaufende Ohren. Jedoch ist dieses Merkmal nicht so sehr ausgeprägt wie bei z.B. den Elfen oder Windlingen. Ihre Beine sind im Vergleich zu ihrem Oberkörper etwas unproportional und kurz, weshalb Zwerge nicht gerade zu den schnellsten Läufern zählen. Dafür sind sie mit einer besonderen Stärke und Zähigkeit gesegnet. Mit einem Gewicht von etwa 120 Pfund gehören Zwerge zu den etwas kräftiger gebauten Namensgebern. Die Hautfarbe der Zwerge deckt alle Nuancen der rosigen bis braunen Farben ab. Das Haar der Zwerge ist oft unbeständig und wächst sehr schnell nach, weshalb es viele Zwerge vorziehen kleine Zöpfe zu flechten anstatt es ständig zu kürzen.





Bei den Zwergen ist die körperliche Reife mit etwa zehn Jahren erreicht; Abweichungen in beide Richtungen sind jedoch möglich. Im Durchschnitt werden Zwerge 100 Jahre alt, doch soll es auch bewiesene Beispiele von Zwergen geben, die 150 Jahre alt geworden sind.

Die Gesellschaft der Zwerge ist durch eine beharrliche Loyalität und mitunter einer gewissen Sturheit geprägt. Die Hauptloyalität gilt hierbei der Familie und seinem Stamm. Da ihr Lebensraum oft auf Gebiete unter der Erde beschränkt ist, hegen sie bis zu einem gewissen Grad eine Abneigung gegen das Leben über der Erde und entwickeln oft eine starke Verbundenheit nach dem Leben unter der Erde. Dennoch können Zwerge nicht als intolerant angesehen werden, auch wenn sie ein wenig unflexibel sind – besonders im Hinblick auf das Reiten eines Tieres oder die Seefahrt – gelten Zwerge doch als die erste Namensgebende Rasse die versucht hat alle anderen Rassen zu vereinen um ihnen ein Gefühl der Zusammengehörigkeit zu vermitteln.

Zwerge sind außerdem hervorragende Handwerker und auch Künstler. Sie besitzen eine Vorliebe dafür Dinge selbst herzustellen und zu formen. Dabei spielen ihre Werkzeuge eine entscheidende Rolle, was dazu führt, dass jedes Werkzeug eine eigene Geschichte hat. Die Kunstfertigkeiten der Zwerge kann man besonders in den unterirdischen Städten Throals bewundern.

DIE DISZIPLINEN

Die „Berufe“ der Charaktere werden in Earthdawn Disziplin genannt. Insgesamt werden den Spielern im Grundregelwerk der 2. Edition 15 verschiedene Disziplinen zur Verfügung gestellt. Diese sind:

Der Dieb, der Elementarist, der Geisterbeschwörer, der Illusionist, der Krieger, der Luftpirat, der Luftsegler, der Magier, der Schütze, der Schwertmeister, der Scout, der Steppenreiter, der Tiermeister, der Troubadour und der Waffenschmied.

DER DIEB

Der Dieb ist eigentlich ein relativ schwieriger Charakter, da er sich auf Grund seiner Profession oft nicht ganz so gut in eine Gruppe eingliedern kann. Diebe lernen sehr früh andere Namensgeber zu bestehlen und sich vor ihnen zu verstecken. Sie sind jedoch auch relativ geschickt im Umgang mit Waffen um sich im Fall der Fälle verteidigen zu können.

Seine Hauptfähigkeiten bestehen darin, sich zu für ihn verbotenen Gebieten Zugang zu verschaffen und andere Namensgeber zu täuschen bzw. gar nicht erst in Erscheinung zu treten. Ein Dieb kann auf verschiedene Weise gespielt werden. So z.B. als Taschendieb, Einbrecher, Attentäter oder Spion.

DER ELEMENTARIST

Der Elementarist ist eine der vier Zauberdisciplinen. Sein besonderer Wirkungskreis sind die fünf Elemente, Feuer, Wasser, Erde, Luft und Holz. Seine Zauber sind in den meisten Fällen mit einem dieser Elemente verbunden.

DER GEISTERBESCHWÖRER

Der Geisterbeschwörer ist auch eine der Zauberdisciplinen. Sein Schwerpunkt liegt jedoch im Beschwören und Beherrschen diverser Geister. Darunter fallen aber nicht nur die Geister von Namensgebern, sondern auch die von Dämonen und anderen Lebewesen.

Das Ziel der Geisterbeschwörer ist durch den Umgang mit dem Tod eine Möglichkeit zu finden wirkungsvoll gegen die Dämonen kämpfen zu können.

Im Allgemeinen werden Geisterbeschwörer von der Bevölkerung im besten Fall mit Vorsicht und Skepsis gesehen. Ihre Praktiken, die Toten wieder zu erwecken oder deren Geister zu beschwören, werden von vielen Namensgebern missverstanden.





DER ILLUSIONIST

Die Zauber des Illusionisten beruhen meist auf dem Prinzip der Täuschung. Er hat jedoch auch reale Zauber mit realen Wirkungen. Aber seine Macht zieht er aus der Leichtgläubigkeit der Namensgeber.

DER KRIEGER

Der Krieger ist der klassische Kämpfer unter den Adepten. Im Kampf hält er am meisten aus und kann auch den meisten Schaden verursachen. Mit Schwert, Schild und Rüstung (oder auch anderen Waffen) geht er gegen seine Feinde vor. Durch die Magie verbessern sie stetig ihre Kampffertigkeiten um schneller, ausdauernder und stärker zu werden.

DER LUFTPIRAT

Der Luftpirat verbringt die meiste Zeit seines Lebens auf den fliegenden Schiffen am Himmel Barsaives. Sie sind darin geübt die Luftschiffe zu bedienen und furchterregende Angriffe zu führen. Große Höhen sind ihr Element in denen sie als starke Gegner gefürchtet sind.

DER LUFTSEGLER

Der Luftsegler lebt im Gegensatz zum Luftpirat weniger Wert auf Kampf. Fast alle Kapitäne von Handelsluftschiffen sind Luftsegler. Aber auch sie können hervorragend kämpfen und gehören zur Stammbesatzung von vielen Luftschiffen.

DER MAGIER

Der Magier ist die vierte der Zauberdisciplinen. Sie widmen sich eher den theoretischen Aspekten der Zauberei. Ihr Wissen entstammt der Forschung auf vielen Gebieten der Zauberkunst. Magier sind Forscher in jeder Hinsicht. Akribisch sammeln sie Wissen um damit ihre Macht zu stärken.

DER SCHÜTZE

Der Schütze ist der Fernkämpfer unter den Adepten. Einmal ein Ziel anvisiert hat dieses kaum noch eine Chance zu entkommen. Ihre Zielstrebigkeit und ihre Aufmerksamkeit macht sie zu gefährlichen Gegnern. Oft bemerken sie Dinge in der Welt, die anderen verborgen bleiben.

Pfeil und Bogen sind ihre Waffen. Aber auch mit allen anderen Fernkampfaffen bringen sie es zur Meisterschaft.

DER SCHWERTMEISTER

Der Schwertmeister ist ebenso wie der Krieger ein geübter Kämpfer. Aber wo der Krieger auf pure Kraft setzt, legt der Schwertmeister sein Augenmerk mehr auf Schnelligkeit und Gewandtheit. Wo der Krieger durch Rüstung und seine Zähigkeit einfach die Schläge des Gegners kommen lässt, versucht der Schwertmeister diesen auszuweichen und einen Gegenangriff zu führen. Wo der Krieger mit purer Schlagkraft den Gegner zu Boden zwingt, nutzt der Schwertmeister die Schwächen und Eigenarten des Gegners aus um diesen zu besiegen.

DER SCOUT

Ein Scout ist in jeder Gruppe gerne gesehen. Als eine Mischung aus Dieb und Krieger versteht er sich darin unerkannt zu bleiben und im richtigen Moment zuzuschlagen. Viele Scouts verbringen ihr gesamtes Leben in der Wildnis Barsaives und erforschen neue und unbekannte Gebiete.

Manche Scouts lassen sich jedoch auch anheuern um Reisende zu begleiten und sie vor den Gefahren der Wildnis zu beschützen.

DER STEPPENREITER

Steppenreiter sind die Kavallerie in Barsaive. Gefürchtete berittene Krieger die eine sehr enge Verbindung mit ihrem Reittier eingehen und diese oft höher schätzen als Beziehungen zu anderen Namensgebern.





DER TIERMEISTER

Tiermeister sind sehr geschickt darin die verschiedensten Tiere zu beeinflussen und sie an sich zu binden. Diese Tiere kämpfen sogar für den Tiermeister. Viele der Fähigkeiten des Tiermeisters imitieren die Fähigkeiten von Tieren um sich so auch in Konfliktsituationen erfolgreich wehren zu können.

DER TROUBADOUR

Troubadoure sind die Künstler Barsaives. Unter ihnen finden sich Schauspieler, Sänger, Musiker oder Komponisten. Sie tragen ihre Werke vor Publikum vor um diese mit den neuesten Nachrichten und Gerüchten zu versorgen. Viele Dörfer sind auf reisende Troubadoure angewiesen um Neuigkeiten aus der Welt zu erhalten.

Troubadoure merken welche Stimmung in ihrem Publikum herrscht und können diese beeinflussen.

DER WAFFENSCHMIED.

Der Waffenschmied ist, obwohl auch ein guter Kämpfer, der Unterstützer einer Gruppe. Er verbessert und repariert die Waffen der Namensgeber. Er kennt sich mit magischen Artefakten aus und kann ihre Geheimnisse enträtseln.

DIE MAGIE

Die Magie durchdringt alles und jeden in der Welt von Earthdawn. Sie ist die Quelle aller Fähigkeiten der Adepten und auch der Weg der Dämonen welche die Welt verwüsten und die Magie selbst verderben. Die Spieler- und Nichtspielercharaktere verwenden die Magie um die Talente und Fähigkeiten ihrer Disziplin einzusetzen. Zauberer formen die Magie in Zaubersprüche und manipulieren mit ihr, nicht nur, die physische Welt.

GRUNDLAGEN DER MAGIE

Die wichtigste Grundlage der Magie der Namensgeber ist die Fähigkeit Dingen einen eigenen Namen zu geben. Durch die Namensgebung erhält ein Gegenstand oder ein Ort eine eigene wahre magische Struktur, die dem Ort oder dem Gegenstand fortan einen besonderen Platz in der Welt zuweist. Dabei ist diese Struktur nicht selbständig, sondern hängt von dem Namen und der dahinter stehenden Definition ab. So hat z.B. ein kleines Wäldchen nur eine sehr schwache magische Struktur, wenn er immer nur als "Wäldchen hinter dem Dorf" bezeichnet wird. Wird ihm jedoch ein besonderer Name gegeben, so verfestigt sich die einfache magische Struktur des Wäldchens zu einer wahren magischen Struktur und man kann mit dieser mittels Magie interagieren. So kann diesem Wäldchen zum Beispiel ein Name gegeben werden, weil dort etwas geschehen oder in ihm etwas Besonderes zu finden ist. Stirbt z.B. ein Bewohner des Dorfes oder ein Held in diesem Wald so könnte der Wald den Namen „Jorgals Fluch“, oder „Goldbaumwald“ heißen weil Jorgal in diesem Wald ums Leben gekommen oder ein goldfarbener Baum in diesem Wald zu finden ist. Diese Namensgebung kann absichtlich mittels gezielter Magie oder eines Rituals erfolgen, oder aber auch durch ein besonders Ereignis oder die Anwendung sehr starker Magie in der Nähe des Ortes. Der Tod eines großen Helden oder eine große Schlacht können solche Ereignisse darstellen.

VERSCHIEDENE ARTEN DER MAGIE

Die Magie in Earthdawn ist in mehrere "Gebiete" unterteilt.

DIE ALLTÄGLICHE MAGIE

Zum einen ist die "normale" alltägliche Magie zu nennen. Viele Gegenstände des täglichen Lebens werden mittels Magie erschaffen und auch benutzt. Selbst Namensgeber die nicht in der Lage





sind die Magie selbst zu benutzen, können so von der allgegenwärtigen Magie profitieren.

DISZIPLINEN UND IHRE TALENTE

Als zweites gibt es die eher intuitive Magie der meisten Adepten. Durch sie sind die Adepten erst in der Lage ihre speziellen Talente zu benutzen und so ihrer Disziplin zu folgen. Die Weltsicht eines Namensgebers und die von ihm oder ihr ausgeübte Disziplin hängen sehr stark voneinander ab. So kann ein Adept seine Magie verlieren, wenn er sich nicht mehr seiner Disziplin entsprechend verhält. So etwa ein Scholar oder Magier der eine Bibliothek niederbrennt oder ein Schütze der lediglich mit seinem Schwert kämpft und so seinen Weg verlässt. Ohne die Magie würde es keine Talente und damit auch keine Disziplinen geben.

FADENMAGIE

Ein drittes "Gebiet" der Magie ist die Fadenmagie. Mittels magischer Fäden, die von jedem Adepten der den vierten Kreis (in etwa der Level eines Charakters) seiner Disziplin erreicht hat angewendet werden können, kann ein Adept seine Talente verbessern, Orte oder magische Artefakte an sich binden um besondere Vorteile daraus zu ziehen oder auch mit anderen Personen besser zu interagieren. So können Artefakte nur mittels eines Fadens aktiviert werden. Je stärker der Faden ist, der zu einem Artefakt gewoben wird, desto mehr der Fähigkeiten des Artefakts kann der Adept nutzen.

Auch kann sich eine Gruppe von Adepten mit diesen magischen Fäden so miteinander verbinden, dass sie wie eine Einheit agieren können. Auch dadurch verbessern sich die Fähigkeiten des einzelnen Adepten. Jedoch bringt eine solche Gruppenstruktur auch der Gruppe als solches so manchen Vorteil.

BLUTMAGIE

Ein weiteres Feld der Magie ist die sogenannte Blutmagie. Diese Art der Magie benutzt das Blut

eines Lebewesens, bevorzugt das eines Namensgebers, um die anderen Arten der Magie zu verstärken. Mittels Blutmagie ist es möglich die Wirkung von Talenten kurzzeitig stark zu verbessern, die Wirkung von Zaubersprüchen (siehe unten) zu verlängern oder besonders mächtige Magie zu wirken. Jedoch hat die Blutmagie auch negative Folgen. So wird mit jedem Blutopfer auch Lebenskraft geopfert. Ein Bund oder ein Schwur der mittels Blutmagie geleistet wird ist besonders stark. Wird er gebrochen, so kann dies extreme Folgen nach sich ziehen. Da die Blutmagie von vielen Bewohnern Barsaives als dämonisch angesehen wird, kommt diese Art der Magie nur noch selten öffentlich zur Anwendung.

SPRUCHZAUBEREI

Einer der wichtigsten Bereiche der Magie ist die der Spruchzauberei, welche weiter unterteilt wird.

Rohe Magie

Vor der Plage wurde die Energie, die für das Wirken eines Zaubers benötigt wurde, direkt durch den Körper des Zauberers geleitet. Solange die Dämonen die Welt noch nicht heimgesucht hatten, war dies zwar mit Anstrengungen verbunden, aber, solange man es nicht übertrieb, ungefährlich. Mittels roher Magie ist der Zauberer in der Lage jederzeit jeden Zauber zu wirken, den er gelernt, also in sein Grimoire (siehe unten) übertragen hat. Als nun die Dämonen kamen, verschmutzten sie den Astralraum und damit die magische Energie. Leitet ein Zauberer nun solche verschmutzte Energie durch seinen Körper, so kann ihn dies töten. Oder auch schlimmeres. Dies wurde durch die Entwicklung der Zaubertrixen vermieden.

Matrixzauberei

Um sich vor den Folgen der Benutzung Roher Magie zu schützen, wurden noch vor Ausbruch der Plage die Zaubertrixen erfunden. In diesen Zaubertrixen kann ein Teil der Energie gespeichert werden, die zum Wirken des Spruches nötig





ist. Die Zaubermatrix filtert dabei die magische Energie, so dass die negativen Auswirkungen der verschmutzten Energie nicht mehr auftreten. Die Zauberer wurden damit sehr gut geschützt. Auch werden die magischen Aktivitäten des Zauberns im Astralraum so weit abgeschirmt, dass diese keine Dämonen mehr anlocken können. Wie beim Zaubern mittels roher Magie müssen auch hier magische Fäden zu dem Zauber gewoben werden. Mittels Matrixzauberei können nur jene Zauber gewirkt werden, die der Zauberer in sein Grimoire geschrieben und dadurch gelernt hat. Um ihn wirken zu können, muss der Zauber in eine Matrix eingebettet werden. Dies dauert normalerweise mehrere Minuten bzw. ist, wenn es schnell gehen soll, sehr schwer. Will der Zauberer vor den negativen Auswirkungen des Astralraums geschützt sein, so muss er den zu wirkenden Spruch vorher in die Matrix einfügen.

Das Grimoire

Ein Zauberer kann normalerweise nur solche Sprüche wirken, die er selber gelernt hat. Er lernt sie, indem er die magischen Besonderheiten in sein Zauberbuch, das Grimoire, schreibt. Denn das Übertragen eines Zaubers gelingt nur, wenn der Zauberer diesen auch wirklich verstanden hat. Findet ein Zauberer aber ein fremdes Grimoire, so kann er auch Sprüche aus diesem Grimoire wirken, die er selbst nicht gelernt hat. Dies ist für den Zauberer jedoch um einiges schwieriger.

Die Form und Art eines Grimoires ist dabei lediglich von der Fantasie und den Vorlieben des Zauberers abhängig. So kann ein Grimoire ein klassischer schwerer Foliant mit vielen beschriebenen Seiten sein. Aber auch ein kleines Säckchen voll von Steinen mit eingravierten Runen, eine Kette aus Knochen oder ein Tattoo in der Haut des Zauberers.

Sonstige Arten der Spruchzauberei

Es gibt auch andere Arten der Spruchzauberei. So zum Beispiel die Magie der Drachen oder die

Fetische der Schamanen. In anderen Gebieten der Welt mag es auch noch weitere Zauberarten geben. Dies ist dem Spielleiter überlassen oder wird in entsprechenden Publikationen erklärt.

DER KAMPF

Das gesamte Kampfsystem, ob mit Waffen oder Magie, ist in Runden aufgeteilt. Jede Runde repräsentiert ungefähr 10 Sekunden des Kampfes. Diese Zeitspanne hat jedoch keine besondere Bedeutung, sie wurde nur gewählt weil man mit ihr gut umgehen kann.

KAMPFRUNDE

In jeder Kampfrunde kann ein Charakter eine oder mehrere Handlungen durchführen und eine seiner Fähigkeiten einsetzen.

Gewürfelt wird dabei in einem Stufensystem. Jede neue Stufe wird mit anderen Würfeln gewürfelt. Dabei entspricht die Stufe ungefähr dem mit den zugehörigen Würfeln durchschnittlich erreichten Wert. So entspricht etwa eine Stufe von 5 einem zehneitigen Würfel. Der durchschnittliche Wert den man mit diesem Würfel erhält ist ungefähr fünf. Ungefähr, da man, wenn die höchste Augenzahl eines Würfels oben liegt, diesen als Bonuswürfel erneut werfen darf.

Die Stufe ermittelt sich dabei aus dem Grad der Ausbildung einer Fähigkeit und einem zugehörigen Attributsbonus.

Der Ablauf einer Kampfrunde ist im Grunde sehr einfach, kann aber durch viele mögliche Kampfoptionen gut der Gruppe angepasst werden. Eine Kampfrunde sollte dabei jedoch einem festgelegten Schema folgen

1. Ankündigen der Aktionen

Alle Charaktere kündigen den allgemeinen Typus der Aktion an, die sie in der anstehenden Runde ausführen wollen, also zum Beispiel angreifen, einen Zauberspruch wirken und so weiter. Gleich-





zeitig müssen sie ankündigen, welche besonderen Aktionen sie planen.

2. Bestimmen der Initiative

Alle Charaktere legen eine Initiativeprobe ab, um die Reihenfolge festzulegen, in der die Charaktere die gewünschten Handlungen ausführen können. Die Spieler würfeln die Initiative für ihre Charaktere aus, der Spielleiter würfelt für alle Charaktere und Lebewesen, die er kontrolliert.

3. Abwicklung der Aktionen

Zu Beginn einer Runde haben die Charaktere angekündigt, welche Aktionen sie ausführen wollen. Jetzt erklären sie in der Reihenfolge ihrer Initiative im Detail, welche Talente, Fertigkeiten oder Zauber sie einsetzen und ob sie dafür Bonuswürfel in Form von Karmapunkten aufwenden wollen.

Wenn das Würfelergebnis größer oder gleich dem Mindestwurf für die Probe ist, war die Aktion erfolgreich. Der Charakter ermittelt anschließend sofort die Auswirkung seiner Handlung. Wenn ein Charakter eine andere Aktion unternehmen will, als zu Beginn der Runde angekündigt, muss er den Mindestwurf für die neue Aktion um 2 erhöhen.

Charaktere können ihre Initiative freiwillig verringern, um ihre Aktion zu einem späteren Zeitpunkt in der Runde auszuführen. Wenn ein Charakter dies beabsichtigt, muss er es an dieser Stelle ankündigen.

4. Beginn einer neuen Kampfunde

Wenn noch Kämpfer übrig sind, nachdem alle Charaktere ihre Aktionen ausgeführt haben, beginnt eine neue Kampfunde.

HEILUNG VON WUNDEN

Sollte ein Charakter im Kampf verletzt oder gar getötet werden, so gibt es einige Möglichkeiten diese Verletzungen zu heilen und tote Charaktere sogar wieder auferstehen zu lassen.

Der Tod ist nicht unbedingt das Ende. Mit den richtigen magischen Hilfsmitteln kann es den Charakteren gelingen dem Sensenmann ein Schnippchen zu schlagen.

WAREN & DIENSTLEISTUNGEN

Auch für die Kaufsüchtigen unter den Spielern stehen eine Vielzahl von Rüstungen, Schilden, Nah- und Fernkampfwaffen sowie weitere Ausrüstungsgegenstände zur Auswahl. Es stehen auch verschiedene Reittiere und magische Gegenstände zur Verfügung. Die mächtigsten Gegenstände findet man jedoch normalerweise auf gefährlichen Abenteuern oder bekommt sie nach einem wichtigen Auftrag als Belohnung. Diese Gegenstände sind schwer zu beschaffen, da auch andere Namensgeber ihren Wert zu schätzen wissen.

Barsaive ist eine sehr vielgestaltige und aufregende Welt. Voller Geheimnisse und Gefahren. Aber auch voller Mut und Heldentum.

Die Charaktere der Spieler erschaffen durch ihre Taten ihre eigene Legende die von Troubadouren in Tavernen und an Lagerfeuern erzählt wird. Durch ihre Heldentaten verändern sie die magische Struktur der Welt selbst.



EINE ZEIT DER LEGENDEN...



..ist es in der die Helden und ihre Begleiter leben. Aber gerade bei all den Legenden und Heldensagen muss man wissen worauf man sich einlässt. So ist jedem angehenden Helden nur zu raten sich über die Welt in der er lebt, und deren Gefahren er trotzen will, gut zu informieren. Denn kein Held ist zu einem solchen geworden, in dem er vor die Türe ging und von einer Kutsche überfahren wurde. Also lest dieses Dokument aufmerksam und ihr werdet wissen worauf ihr euch einlasst.

Dieses Dokument ist eine inoffizielle Erweiterung des Rollenspiels Earthdawn und darf frei verbreitet werden.

Dieses Schriftstück ist eine kurze Zusammenfassung der Spielwelt von Earthdawn, um einen ersten Eindruck über diese Welt zu gewinnen.



Earthdawn ist ein eingetragenes
Warenzeichen der FASA Corporation
Lizenznehmer sind:

Deutschland: Games-In Verlag

Neuseeland: Red Brick LTD

USA: Living Room Games

**Dieses Dokument
dient zur Verbreitung
des Rollenspiels
Earthdawn und ist
KOSTENLOS**